

開隆堂のHPにある、scratch1.4の資料です。参考にしてください。



#### 目次

プログラミング教育における技術分野の役割 ― ①

##### Scratch 編

① Scratch とは	p.2
② Scratch の基本を知ろう	p.4
③ Scratch のいろいろな操作方法	p.6
④ Scratch でメッセージを送ろう (制作例)	p.8
⑤ Scratch で機器を動かそう (制作例)	p.14

##### ドリトル編

① ドリトルとは	p.18
② ドリトルの基本操作	p.20
③ ドリトルで通信しよう (制作例)	p.24
④ ドリトルで機器を動かそう (制作例)	p.28

##### JavaScript 編

① JavaScript とは	p.32
-----------------	------

本誌で紹介された Scratch およびドリトルのプログラムのコード、および「Challenges」コーナーのプログラム使用実例の手立てなどを、印刷・製本 Web サイトで公開しています。  
(<http://www.kairyudo.co.jp/vp0303/>) より『やってみよう プログラミング』を複製してあります。

開隆堂

#### Scratch 編

① Scratch とは	p.2
② Scratch の基本を知ろう	p.4
③ Scratch のいろいろな操作方法	p.6
④ Scratch でメッセージを送ろう (制作例)	p.8
⑤ Scratch で機器を動かそう (制作例)	p.14

上記の資料のURLになります。

[http://www.kairyudo.co.jp/contents/02\\_chu/gijutsu/h33iko/yattemiyo.pdf](http://www.kairyudo.co.jp/contents/02_chu/gijutsu/h33iko/yattemiyo.pdf)